

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Matematika sering kali dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dan membosankan oleh siswa. Keabstrakan konsep dan kompleksitas soal-soalnya membuat banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami dan menyelesaikan soal matematika (Novitasari & Fathoni, 2022). Selain itu, rendahnya antusiasme dalam mengikuti pembelajaran matematika, yang terlihat dari minimnya partisipasi dalam diskusi kelas serta kurangnya inisiatif untuk bertanya atau mencari pemahaman lebih dalam mengenai materi yang diberikan (Jainiyah et al., 2023). Rendahnya motivasi siswa dalam pembelajaran matematika bukan hanya masalah di satu sekolah, tetapi merupakan fenomena yang lebih luas dalam sistem pendidikan Indonesia.

Matematika merupakan bagian integrasi kehidupan yang sangat bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari karena berbagai masalah kehidupan sehari-hari dapat dimodelkan dan diselesaikan dengan menggunakan konsep matematika. Matematika perlu diajarkan di sekolah karena selalu digunakan dalam berbagai segi kehidupan. Oleh karena itu, pembelajaran matematika seharusnya tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa (Sofhya & Az-Zahwa, 2024). Namun pada pelaksanaannya siswa kurang termotivasi untuk belajar matematika. Salah satu faktor yang berkontribusi terhadap rendahnya motivasi belajar matematika adalah metode pembelajaran yang digunakan oleh guru. Pembelajaran yang masih berpusat pada guru (*teacher-centered*), seperti ceramah tanpa keterlibatan aktif siswa, sering kali membuat siswa bosan dan cenderung pasif dalam pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Sudiansyah (2024) menyatakan model pembelajaran yang belum melibatkan siswa secara aktif dapat mempengaruhi pemahaman konsep, mengaplikasikan konsep dan , serta minat dan motivasi siswa. Firmansyah (2024) Juga mengatakan pembelajaran tanpa interaksi dan partisipasi aktif, siswa cenderung pasif dan kesulitan memahami konsep-konsep matematika

yang lebih abstrak. Hal tersebut kemudian berdampak pada menurunnya motivasi dan minat belajar matematika siswa.

Berdasarkan hasil OECD PISA 2022, performa matematika siswa Indonesia masih berada di bawah rata-rata internasional, yang menunjukkan adanya kesenjangan dalam pemahaman konsep dan penerapan logika matematis dalam pemecahan masalah (Setiawan & Kismiantini, 2025). Tidak hanya itu, berdasarkan survei PISA 2018 yang membandingkan hasil siswa dari berbagai negara, ditemukan bahwa kemampuan matematika siswa di Indonesia masih jauh di bawah rata-rata OECD (OECD, 2019). Indonesia mendapatkan skor 366 lebih rendah dibandingkan dengan tahun 2018 dengan skor 379. Skor rata-rata OECD adalah 472 poin. Singapura mencetak skor tertinggi dengan 575 poin, diikuti oleh Hong Kong (Cina), Jepang, Korea, Makau (Cina), dan Taipei Cina. Sebanyak 17 negara lainnya juga berkinerja di atas rata-rata OECD. Faktor seperti pola pikir berkembang (*growth mindset*) juga berperan dalam meningkatkan pemahaman matematika siswa, yang menunjukkan bahwa mereka yang memiliki keyakinan bahwa kecerdasan dapat berkembang cenderung memiliki hasil yang lebih baik dalam matematika dibandingkan mereka yang memiliki pola pikir tetap. Survei PISA terbaru tahun 2022 juga mengungkap bahwa proporsi siswa dengan pola pikir berkembang di Indonesia masih rendah dibandingkan negara lain seperti Singapura dan Australia dan bahkan menurun dari tahun sebelumnya (OECD, 2023).

Pendidikan seharusnya diselenggarakan secara menyenangkan dan dikembangkan dengan keselarasan minat peserta didik. Sehingga dibutuhkan upaya untuk membangun proses pembelajaran secara aktif, interaktif, dinamis dan menyenangkan bagi peserta didik menggunakan bimbingan guru (Handoko, et.al, 2022). Sehingga inovasi dalam strategi pembelajaran yang tidak hanya meningkatkan motivasi siswa, tetapi juga mampu membangkitkan motivasi mereka dalam belajar matematika. Salah satu pendekatan inovatif yang dapat diterapkan adalah model *Quick On The Draw*, yaitu model pembelajaran berbasis permainan edukatif yang mengajak siswa berpikir cepat dalam menjawab pertanyaan atau menyelesaikan masalah dalam kelompok. Model ini memiliki beberapa keunggulan, seperti meningkatkan keterlibatan siswa melalui kompetisi yang sehat, mempercepat proses berpikir, serta mendorong kerja sama dalam tim (Muliasih &

U.S, 2024). Dengan adanya elemen kolaboratif dan interaktif, siswa lebih terdorong untuk terlibat aktif dalam pembelajaran, sehingga motivasi intrinsik dan ekstrinsik mereka dapat meningkat.

Meskipun model *Quick On The Draw* telah diterapkan dalam berbagai mata pelajaran, penelitian mengenai efektivitasnya dalam meningkatkan motivasi belajar matematika masih terbatas, khususnya di tingkat SMP. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas model pembelajaran *Quick On The Draw* terhadap motivasi belajar matematika siswa. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif, sehingga mampu meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar matematika.

1.2. Identifikasi Masalah

1. Rendahnya motivasi siswa dalam pembelajaran matematika, yang menyebabkan kurangnya partisipasi aktif serta kesulitan dalam memahami konsep-konsep matematis.
2. Rendahnya motivasi ini tidak hanya terjadi di tingkat individu, tetapi juga terlihat dalam hasil evaluasi internasional seperti OECD PISA 2022, yang menunjukkan performa matematika siswa Indonesia masih berada di bawah rata-rata global.
3. Salah satu penyebab utama dari kondisi ini adalah metode pembelajaran yang masih berpusat pada guru (*teacher-centered*), di mana proses belajar lebih bersifat pasif tanpa keterlibatan aktif siswa.
4. Kurangnya interaksi dan pendekatan yang menarik belajar matematika. Selain itu, faktor lingkungan belajar.
5. Perolehan skor hasil belajar matematika Indonesia yang tergolong rendah dibandingkan dengan negara-negara lain bahkan mengalami penurunan.

1.3. Cakupan Masalah

Supaya tidak keluar dari permasalahan yang sedang diteliti maka perlu adanya pembatasan masalah. Adapun pembatasan masalah pada penelitian ini diantaranya:

1. Penelitian ini hanya berfokus pada seberapa efektif penerapan model pembelajaran *Quick On The Draw* tanpa membandingkan dengan model pembelajaran yang lain.
2. Objek penelitian yang diambil tidak semua siswa yang berada di semua SMP atau Mts, melainkan hanya sampel dari salah satu SMP/ MTs
3. Penelitian hanya fokus untuk mata pelajaran matematika kelas 7 disemester genap pada materi bentuk aljabar
4. Penelitian ini hanya mencakup aspek motivasi tertentu, seperti motivasi intrinsik (dorongan dari dalam siswa) atau motivasi ekstrinsik (pengaruh dari lingkungan)

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan sebelumnya, penelitian ini dirancang untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan mendasar terkait efektivitas model pembelajaran *Quick On The Draw* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika siswa. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Bagaimana respon siswa setelah diterapkannya model pembelajaran *Quick On The Draw*?
2. Apakah penerapan model pembelajaran *Quick On The Draw* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa ?
3. Apakah penerapan model pembelajaran *Quick On The Draw* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa ?

1.5. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui respon siswa setelah diterapkannya model pembelajaran *Quick On The Draw*
2. Untuk mengetahui apakah model pembelajaran *Quick On The Draw* efektif dalam meningkat motivasi belajar matematika siswa
3. Untuk mengetahui apakah model pembelajaran *Quick On The Draw* efektif dalam meningkat hasil belajar matematika siswa

1.6. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah diuraikan diatas, oleh sebab itu diharapkan penelitian ini memberikan manfaat baik secara teoritis maupun manfaat praktis, sebagai berikut:

1.6.1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan kontribusi langsung pada ilmu pendidikan terutama sebagai referensi dalam meningkatkan pengetahuan mengenai penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif *Quick On The Draw* dengan motivasi belajar siswa.

1.6.2. Manfaat Praktis

Kegunaan praktis dari penelitian ini yaitu agar dapat bermanfaat di dalam pengaplikasiannya baik itu bagi peneliti, mahasiswa dan juga masyarakat luas sehingga dapat di gunakan untuk mengkaji masalah berkaitan dengan motivasi belajar siswa.

a. Untuk guru

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu acuan untuk melakukan pembelajaran agar lebih kreatif dan inovatif dalam penggunaan model pembelajaran kooperatif *Quick On The Draw* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

b. Untuk Siswa

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat pada siswa dalam proses pembelajaran agar lebih aktif dan memiliki motivasi yang baik dalam pembelajaran yang dilakukan di kelas.

c. Untuk Sekolah

Penelitian ini diharapkan memberikan informasi sekaligus masukan bagi sekolah dalam pelaksanaan pembelajaran untuk terus meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Quick On The Draw*.

d. Bagi Peneliti Lain

Bagi peneliti lain diharapkan menjadi acuan untuk mengembangkan studi lebih mendalam mengenai keefektifan suatu model pembelajaran terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.